

「保育内容の研究（言葉）」授業改善の取り組み

——「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」導入を中心に——

高 原 佳 江・生 駒 幸 子

Improvement on “Methodology for Early Childhood Education and Care (Languages)”: “Idea Maps for Children’s Activities Based on Picture Books”

TAKAHARA Yoshie and IKOMA Sachiko

Abstract: The purpose of this paper is to clarify the achievements and problems of improvement on “methodology for early childhood education and care (languages),” focusing on “idea maps for children’s activities based on picture books.” Through making idea maps, students learned how to foster children’s language skills. Designing and simulating early childhood education and care in class are expected next year.

Key Words: “methodology for early childhood education and care (languages)”/improvement/online lecture/“idea map for children’s activities based on picture books”

要旨：本稿は、「保育内容の研究（言葉）」の授業改善の取り組みにおいて、学修プロジェクト「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」の導入を中心に、その成果と課題を明らかにするものである。「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」を取り入れた結果、教材研究、楽しさの体験、保育活動の考案という学びを深められたことが明らかとなった。残された課題は、保育指導案の立案と模擬保育の実施までを授業の中に組み込むことである。

キーワード：「保育内容の研究（言葉）」／授業改善／オンライン授業／「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」

1. はじめに

筆者らは、2019年度より担当している「保育内容の研究（言葉）」において、2020年度前期にオンライン授業を実施することになったことから、オンライン授業でも対面授業と同様の教育の質を担保すべく、学生の保育実践力を育成する授業を展開するため、授業改善に取り組んだ。具体的には、学修プロジェクト「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」（以下「アイデアマップ」）を取り入れ、共有とフィードバックをすることによって双方向型となる授業を行った。本稿では、この授業改善の取り組みにおいて、アイデアマップの導入を中心に、その成果と課題を明らかにすることを目的とする。

2. 2020年度「保育内容の研究（言葉）」授業概要

「保育内容の研究（言葉）」は、甲南女子大学人間科学部総合子ども学科3年生対象の選択必修科目で、前期（4月～7月）に全15回開講される。生駒が1クラス（42名）、高原が3クラス（43名、42名、40名）を担当した。

履修学生の大半は、保育士資格、幼稚園教諭一種免許状、小学校教諭一種免許状の3つ、あるいはこれらのうち2つの資格・免許の取得を目指している。「保育内容の研究（言葉）」の授業のねらい、到達目標、授業計画は、次の通りである。

（1）授業のねらい

領域「言葉」の指導の基盤となる乳幼児期の言葉の発達過程を学び、乳幼児が豊かな言葉や表現を身に付け、想像する楽しさを広げるために必要な専門的事項に関する知識、保育者の資質能力を理解する。さらに領域「言葉」のねらい及び内容をふまえ、乳幼児の発達にふさわしい言葉の指導法を検討し、児童文化財の研究・保育実践を通して保育をデザインする実践力を獲得する。

（2）到達目標

- ① 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深める。
- ② 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶ。
- ③ 言葉を育む児童文化財の教育的価値を教材研究と製作を行い、ICTを活用した模擬保育の発表・振り返りを通して理解する。

（3）授業計画

シラバスに示した授業計画は、表1の通りである。

2020年度前期開講科目はオンライン授業となったことから、学習支援システム（Moodle）を使って、資料と課題を提示し、学生から提出された課題に対してフィードバックし、フォーラムを設置して質疑応答や意見交換を行った。対面授業で実演していた児童文化財については、動画を作成して掲載することによって、対面授業時と同様に学生が見て学べるように工夫した。授業内容と展開を多少調整するとともに、対面授業と同様の教育の質を担保するために試行錯誤しつつ授業改善に努めた。

表1 授業計画

回	授業内容
1	オリエンテーション：子どもの「ことば」
2	言葉の機能と役割
3	保育内容「言葉」のねらい及び内容
4	乳幼児期の言葉の発達過程① 0.1.2歳児：言葉以前のことば
5	乳幼児期の言葉の発達過程と指導法① 0.1.2歳児：言葉以前のことばを支える関わり
6	乳幼児期の言葉の発達過程② 3.4.5歳児：言葉と自我の形成
7	乳幼児期の言葉の発達過程と指導法② 3.4.5歳児：言葉による伝え合いの姿
8	言葉を豊かに育む児童文化財と保育における活用① わらべうた・おはなし（ICTの特性や使用方法の理解を含む実践）
9	言葉を豊かに育む児童文化財と保育における活用② 絵本・童話・紙芝居（ICTの特性や使用方法の理解を含む実践）
10	言葉を豊かに育む児童文化財と保育における活用③ 人形劇・ペープサート・パネルシアター他（ICTの特性や使用方法の理解を含む実践）
11	言葉を豊かに育む児童文化財と保育における活用④ 言葉遊び・文字への興味関心を促す遊びと環境（ICTの特性や使用方法の理解を含む実践）
12	言葉の指導法の検討① 言葉を育む児童文化財を活用した模擬保育
13	言葉の指導法の検討② 模擬保育の振り返り
14	小学校への接続期（幼児期後期）の保育内容と指導法
15	学びのまとめ：乳幼児期から児童期への言葉を支える言葉の体験

3. 学修プロジェクト「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」概要

(1) アイデアマップの導入

オンライン授業実施に伴い、対面授業のように児童文化財の製作や発表を行うことが難しくなったため、2020年度はアイデアマップの作成を行うこととした。アイデアマップ¹とは、絵本を鑑賞・考察して教材研究を行い、絵本をもとに遊びのアイデアを生み出し、イラストなどを活用して表すものである。本課題を Moodle に提示する際、学生には次のように説明を行った。

本授業は演習科目であり、保育実践力の獲得を学修目標にしているため、今回は「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」（以下「アイデアマップ」）の作成を課題とします。絵本を鑑賞し、絵本の絵と言葉をじっくりと味わい、さらに絵本の世界を楽しみ、のびのびとイメージをふくらませて、子どもが興味関心をもって取り組める遊び＝保育活動を考案してください。

アイデアマップの作成の目標は、以下2点です。

- ・ 絵本における絵と言葉が相互補完的に物語を構築していることを学ぶ
- ・ 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動（遊び）をデザインする実践力を獲得する

【準備物】A4紙、鉛筆、色鉛筆など

【手順】

- ① 添付ファイルでアイデアマップの見本を参照し、絵本をもとに保育活動を考案する方法を知る。
- ② URL をクリックして絵本6冊を鑑賞する。
- ③ 絵本6冊の中から、課題で取り上げる絵本を1冊選ぶ。
- ④ 絵本の絵と言葉をじっくりと味わい、その絵本の楽しさ・魅力をもとに、子どもが興味関心をもって取り組める遊びを考案する。
- ⑤ アイデアマップをA4紙に手描きで作成する。
- ⑥ 作成したアイデアマップを撮影する。

【提出方法】Moodle に画像1枚を添付にて提出してください。

【その他】提出されたアイデアマップの中からいくつかを最終回の授業で共有し、全体にフィードバックする予定です（個人情報は公開しません）。

以上が学生に行った説明である。学生がこの課題を作成するためには、絵本が手元にある必要があった。しかし、自宅に絵本がない学生がいる可能性があり、また、新型コロナウイルス感染拡大のため公共図書館利用も難しい状況にあった。そこで、合計12冊の絵本を選び、各絵本をPDF化してスライドとして見られるようにし²、Office 365 の OneDrive で共有して、学生が視聴できるようにした。1週目に『ガンピーさんのふなあそび』『ぐりとぐら』『サンドイッチサンドイッチ』『ぞうくんのさんぽ』『だるまちゃんとてんぐちゃん』『三びきのやぎのがらがらどん』、2週目に『あおくんときいろちゃん』『ぐるんぱのようちえん』『しろくまちゃんのほっとけーき』『どろんこハリー』『わたしとあそんで』『わたしのワンピース』を扱い、各週で1冊の絵本を選び、1枚のアイデアマップを作成するようにした。

(2) 学修成果の共有とフィードバックの実施

オンライン授業は一方向になりやすいことから、文部科学省からも求められている通り双方向にするため、最終回の授業でアイデアマップにコメントバックし、それをフィードバックと位置づけた。

フィードバックにあたり、本授業、とくにアイデアマップの作成を通して行ったことの意味を理解するように促すため、子どもの言葉を豊かに育むためには発達理解、教材研究、発想力・創造力が問われるのであり、児童文化財の魅力を知っておくことが重要であることを伝えた。学生に伝えた内容の詳細は次の通りである。

- ・ 学修目標の達成を実現する具体的な方策として、アイデアマップの作成を課した。
- ・ アイデアマップの作成の目標は「絵本における絵と言葉が相互補完的に物語を構築していることを学ぶ」ことと、「絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動（遊び）をデザインする実践力を獲得する」ことにあり、すなわち、アイデアマップは保育指導案を立案する際に保育活動（遊び）を考案するブレインストーミングであった。
- ・ 言葉を豊かに育む児童文化財のひとつである絵本を活用した保育活動の考案は、第1に絵本を楽しみ、絵本の魅力を見出す（教材研究）、第2にアイデアマップを作成する（保育活動の考案）、第3に保育指導案を立案する（保育活動の具体的展開）という3つの段階から成るが、今回重点的に行ったのは第1と第2の段階であった。残る第3の段階については、今後の課題として、各自で取り組むことが期待される。

その後、学生が提出したアイデアマップの中から11枚を共有し、全体にフィードバックした。フィードバックにあたって気を付けたのは、子どもの発達にふさわしい遊びを考案できていることと、対象年齢・遊びの手順・遊びのために必要な準備物などを説明できていることである。

(3) 学修の振り返り

学修成果の共有とフィードバックの実施の後、本授業をどこまで理解したか、とくにアイデアマップの作成は学生の学修の中でどのように位置づけられたかを知るため、学生に振り返り用紙に記入し、提出してもらった。振り返り用紙の質問項目は、次の通りである。

- I. 授業の到達目標に対する達成度を自己評価してください。
 - (1) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができたか
 - (2) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことができたか
 - (3) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができたか
- II. 授業内容について、以下の項目に答えてください。
 - (4) これまで学んだ知識、あるいは技術の復習になった
 - (5) 新たな知識、あるいは技術の習得に役立った
 - (6) 課題を通して、自分なりに考えることができた
 - (7) 課題を通して、自分の言葉で表現する力を養うことができた
- III. 「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」作成について、以下の項目に答えてください。
 - (8) 絵本における絵と言葉が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた
 - (9) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動（遊び）をデザインする実践力を獲得した
 - (10) 実習に役立ちそう
 - (11) その他何かありましたら、以下に自由に書いてください

(1) から (10) の回答方式は5つの選択肢から単一の回答を選択する選択式、(11) の回答方式は自由記述式とした。

4. 本授業における学修効果の分析と結果

(1) 学生の振り返り用紙に見られる本授業の学修効果

履修学生全167名うち、156名の学生が振り返り用紙を提出した。学生の振り返り用紙への回答を集計した結果は、表2の通りである。

「I. 授業の到達目標に対する達成度を自己評価してください。」においては、約92%の学生が「(1) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができたか」について「十分に達成できた」「達成できた」と回答した。また、「(2) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことがで

表2 学生の振り返り用紙に見られる本授業の学修効果

	質問	回答 (単位：人)	1十分に達成 できた／大変 そう思う	2達成できた ／そう思う	3どちらとも いえない (普通)	4あまり達成 できなかった ／あまりそ う思わない	5達成できな かった／そ う思わない
Ⅰ 授業の到達目標に対する達成度	(1) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができたか	43	100	12	1	0	
	(2) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことができたか	33	106	15	2	0	
	(3) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができたか	52	83	19	2	0	
Ⅱ 授業内容	(4) これまで学んだ知識、あるいは技術の復習になった	48	85	21	2	0	
	(5) 新たな知識、あるいは技術の習得に役立った	86	58	8	4	0	
	(6) 課題を通して、自分なりに考えることができた	102	44	8	1	1	
	(7) 課題を通して、自分の言葉で表現する力を養うことができた	69	63	20	3	1	
Ⅲ アイデアマップ作成	(8) 絵本における絵と言葉が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた	75	64	14	1	2	
	(9) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動(遊び)をデザインする実践力を獲得した	71	69	12	4	0	
	(10) 実習に役立ちそう	96	45	12	1	2	

きたか」について「十分に達成できた」「達成できた」と回答した学生は約 89% であった。さらに、「(3) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができたか」は、約 87% の学生によって「十分に達成できた」「達成できた」と回答された。

「Ⅱ. 授業内容について、以下の項目に答えてください。」において、「(5) 新たな知識、あるいは技術の習得に役立った」については約 92% の学生が、「(6) 課題を通して、自分なりに考えることができた」については約 94% の学生が、「大変そう思う」「そう思う」と回答した。一方で、「(4) これまで学んだ知識、あるいは技術の復習になった」について、また、「(7) 課題を通して、自分の言葉で表現する力を養うことができた」について「大変そう思う」「そう思う」と回答した学生は、それぞれ約 85% であった。

「Ⅲ. 「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」作成について、以下の項目に答えてください。」においては、「(8) 絵本における絵と言葉が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた」について「大変そう思う」「そう思う」と回答した学生が、約 89% であった。「(9) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動（遊び）をデザインする実践力を獲得した」について、また、「(10) 実習に役立ちそう」について「大変そう思う」「そう思う」と回答した学生は、それぞれ約 90% であった。

(2) 学生の自由記述に見られるアイデアマップ作成の学修効果

「Ⅲ. 「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」作成について、以下の項目に答えてください。」の「(11) その他何かありましたら、以下に自由に書いてください」に回答した学生 37 名の自由記述を、内容の類似性により一文単位で整理した。学生の自由記述を整理した結果は、表 3 の通りである。最終的に、『保育活動を考案する力の獲得』(15 件)、『保育活動を考案する力の一層の向上』(11 件)、『楽しさの体験』(14 件)、『教材研究の実践』(8 件)、『その他』(9 件) がアイデアマップの作成の学修効果の内容として整理された。それぞれの内容を以下に分析していく。

「遊びをデザインする力が身に付いた」他、「実習で活用できるものが得られた」という趣旨の文が多くあった。これらは、学生が遊びを考える一定の力を得たことを示していると考えられるため、『**保育活動を考案する力の獲得**』として整理した。

次に、「実習で使えるように指導案の作成をした」というように、今後の課題として残された保育指導案の立案を行った学生がいた。また、「指導案を考えてみよう」「アイデアマップを作ろう」と思う学生がいた。個別に学修を深める動機付けにつながったといえる。一方で、「他の学生のアイデアマップを見ることで、自分が考えたのとは違う遊びがあることに気づいた」という趣旨の文が多く見られ、オンライン授業という制約の中でも「共に学ぶ」体験を得た学生がいたことがわかる。保育活動を考案する力を獲得したにとどまらず、保育活動の具体的展開を考えたり、学びを深めようとしていたりしていることがうかがえるため、これらは『**保育活動を考案する力の一層の向上**』として整理した。

「楽しく取り組めた」という趣旨の文も多く見られた。これらは、絵本を楽しみ、保育活動の考案を楽しんだことを意味していることから、『**楽しさの体験**』として整理した。「楽しい」という言葉からは学びへの主体性が生まれたと読み取れ、本学修プロジェクトは学生の主体的な学びを促したといえよう。

他方、「絵本を何度も読んだ」「今まで触れてこなかった絵本について調べた」という文や、「絵本のさらなる魅力を伝えるために教材研究をする」という文があった。これらは、教材研究の重要性を認識し、教材研究を進めたことを示唆していることから、『**教材研究の実践**』として整理した。

『**その他**』として整理した文の中には、絵本の対象年齢と考案する遊びの対象年齢との関係についての疑問も含まれていた。絵本の対象年齢と遊びの対象年齢に思いを巡らせることこそ、乳幼児期の言葉の発達理解を深めることにつながることを、今後一層説明したい。

表3 学生の自由記述に見られるアイデアマップ作成の学修効果

分類	No.	記述内容
保育活動を考案する力の獲得	1	子どもが興味を持って取り組めるような遊びをデザインする力が身に付いたと思います。
	2	アイデアマップなどを実際に自分で作成してみて、難しいところや自分なりに工夫できる場所が見えたので、これからの実習や保育の中で活用できるようなものも多く得られたと思う。
	3	実際にアイデアマップを作成するなど実践して学ぶことができ、実際に実習でも生かすことができるように感じました。
	4	これから先の実習や教育現場でも学んだことを生かせると思ったので、とてもいい学びができたと思います。
	5	これからたくさん生かすことができると思います。
	6	実習で生かそうと思っています。
	7	9月からの実習でぜひ使ってみたいです。
	8	実習に役立ちそうだったので実習で使いたいと思いました。
	9	アイデアマップはただ絵本を読むだけではなく、そこからたくさんの遊びが展開できることを知ったので、今後に生かしたいと思います。
	10	この学びを今後子どもとかかわるときに生かしていきたい。
	11	実習でも活用できそうでとてもいい学習になりました。
	12	実習で使えそうだなと思いながら考えた。
	13	アイデアマップは、絵本をもとに、遊びを展開できて、実習でも活動を考えるうえでとても役立つと思いました。
	14	アイデアマップがとても楽しく実習に役立つと思いました。
	15	実習のためになる課題で嬉しかった。

保育活動を 考案する力 の一層の向 上	1	実習で、選んだ絵本を読み聞かせ、考えた遊びをしたいと思ったので、 <u>実習で使えるように指導案の作成をした。</u>
	2	自分のアイデアマップや他の人のアイデアマップを参考にして <u>指導案を考えてみよう</u> と思いました。
	3	実際に自分が持っている絵本をもとに <u>アイデアマップを作ろう</u> と思います。
	4	<u>みんなのいろいろなものを見ることで新たな遊び方や展開の仕方があることに気づくことになりました。</u>
	5	アイデアマップの他の人の作品が最後の授業で拝見できたのがよかったです。 <u>自分の思いつかなかった遊びがいろいろあってとても勉強になりました。</u>
	6	他の人の作品を見ることもでき、自分とは違った遊びをたくさん考えていて勉強になりました。
	7	アイデアマップでは、 <u>他の学生の作品を見ることができたので、学びが深まりました。</u>
	8	<u>他の人の作品を最後に載せてくださったのでとても勉強になった。</u>
	9	<u>みんなの作ったものも参考にできたので、実習に生かしたいと思います。</u>
	10	<u>他の人のアイデアマップをもっと見てみたいと思いました。</u>
	11	<u>もっと多くの人の作品も見てみたいです。</u>
楽しさの体 験	1	アイデアマップもとても楽しく取り組むことができる課題であった。
	2	絵本をもとに遊びを考える課題は、 <u>楽しく取り組むことができました。</u>
	3	まとめるだけのレポート課題とは違い、色鉛筆を使ったりと、実際の幼稚園の先生がやるような作業に近いことができたので、 <u>楽しく課題に取り組むことができました。</u>
	4	アイデアマップといったように家でもできる実践的な課題があり、時間をかけて <u>楽しみながらすることができた。</u>
	5	家にある好きな絵本が題材にされていたので <u>楽しくできました。</u>
	6	アイデアマップの製作とても楽しかったです。
	7	アイデアマップの製作が最初は大変そうだと思っていましたが、製作をしているととても楽しく、製作したものを家の冷蔵庫に貼っています。
	8	アイデアマップは描いている時間も楽しかったです。
	9	絵本を題材にした <u>遊びを考えるのがとても楽しかった。</u>
	10	アイデアマップが、 <u>考えるのも楽しくすることができました。</u>
	11	とくにアイデアマップでは、絵本から遊びが生まれることに驚き、 <u>自分で遊びを考えていてとても楽しかったです。</u>
	12	アイデアマップでは、書き出していくことで思ったよりも <u>多くのアイデアがでてきて考えていて楽しかったです。</u>
	13	アイデアマップを作るのは、はじめてだったのですが、 <u>想像しながら書いていくことがとても楽しかったです。</u>
	14	絵本を絵だけで読むと、絵から話を想像できて楽しかったです。
教材研究の 実践	1	アイデアマップは、絵本を深く理解して遊びを考えるため、 <u>何度も読み、</u> どのようなものに繋げることができるかを深く考えることができたので、とてもよかったです。
	2	アイデアマップは、製作するにあたって何度も絵本を読み返して遊びを考えることで、読み聞かせの練習にもなり保育につながる遊びのレパートリーを増やすことができたので、自分にとって良い学びになりました。
	3	アイデアマップを作成することで、 <u>今まであまり触れてこなかった絵本について調べたり、</u> 遊びの展開を年齢に合わせて考えたりすることで絵本と言葉の関係性についてとても興味を持ちました。
	4	アイデアマップの作成において絵本のさらなる魅力を伝えるために教材研究をすることは保育活動を考察するブレインストーミングになっていることに気づきませんでした。
	5	教材研究の重要性が分かりました。
	6	読みながらどんな遊びが発展できるのかなと考えながら絵本を読むのはまた違った読み方ができ面白かったです。

	7	絵本は遊びの前の導入ぐらいにしか考えてなかったが、 <u>絵本から遊びを考えたりできることに驚きました。</u>
	8	絵本という児童文化財の重要性、絵本からの遊びへの広げ方などが深く学べた。
その他	1	遊びを考えたり子どもとのかかわり方を学ぶことで、「こういうとき自分だったらどうするだろう」などと具体的にイメージしながら課題に取り組むことができました。
	2	アイデアマップは取り組みやすく、深い学びができたと思います。
	3	アイデアマップの作成はとても勉強になりました。
	4	アイデアマップは言葉と保育の関係を改めて考えられ、とても勉強になりました。
	5	絵本から遊びを考えたりすることで、子どもと一緒に言葉を楽しむにはどうすればよいかという <u>視点を広げることができた。</u>
	6	自分がよく読んでいた絵本や好きな絵本をアイデアマップ化することで、 <u>実習で活用したいと思うことがリスト化されてあとで見直す分にはとてもいいなと感じた。</u>
	7	実習に行く前に絵を描く練習をしてうまく描けるように頑張りたいと思います。
	8	アイデアマップを作るとき、絵本をもとに遊びを考えるのが大変だったが、書き出すことはないかもしれないけれど、 <u>こうやって現場の幼稚園の先生も考えているのかなと思ったし、いい経験ができたな</u> と思った。
	9	アイデアマップの作成のとき、絵本の対象年齢が3歳以上のものがありましたが <u>その場合にも1, 2歳児対象の遊びを考えないといけないのかどうか疑問に感じていました。</u>

※下線部は筆者らが整理・分類する際に注目した箇所である。

5. 授業改善の成果と課題

今回の授業改善の取り組みにおいて、アイデアマップを取り入れた結果、学生は、多様な児童文化財を研究しておくこと（教材研究）、児童文化財の楽しさを知っておくこと（楽しさの体験）、生活や遊びの中に児童文化財を取り入れること（保育活動の考案）という学びを深められたことが明らかとなった。すなわち、子どもの言葉を豊かに育むためには発達理解、教材研究、発想力・創造力が問われるのであり、児童文化財の魅力を知っておくことが重要であることを理解できたと考えられる。

このことは、学生の振り返り用紙だけでなく、学生が作成したアイデアマップからも明らかであった。アイデアマップの大半で、学生が子どもの発達にふさわしい遊びを考案できていること、対象年齢・遊びの手順・遊びのために必要な準備物などを説明できていること、絵本の魅力・楽しさを十分に生かした多様な遊びを発想できていることが確認できた。学生が、教材研究を十分に行い、絵本の絵と言葉をじっくりと味わってその絵本の魅力を見出し、保育活動を考案できたことがうかがえる。

また、アイデアマップを共有して他の学生の学修成果を見ることで、学生は、気づきを得、多様な考え方を知り、触発されていた。オンライン授業ではあったが、個の学びと同時に集団の学びが出現し、個と集団の学びの往還の中で学びが深まっていた。本授業は、対面授業に相当する教育的効果を有していたといえるのではないだろうか。

しかし、今回の授業改善の取り組みでは、オンライン授業であったことで限界もあった。保育活動の考案で終わるのではなく、保育指導案の立案、さらに模擬保育の実施までを授業の中に組み込むことが今後の課題となろう。絵本を活用した保育活動の考案を構成する3つの段階、すなわち教材研究、保育活動の考案、保育活動の具体的展開という一連の流れを経験し、保育実践力を高める授業となるように今後もさらなる授業改善に取り組む所存である。

注

- 1 学修プロジェクト「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」は、生駒が2018年に考案し、実践しているものである。
- 2 『改正著作権法第35条運用指針（令和2（2020）年度版）』（著作物の教育利用に関する関係者フォーラム、2020年4月16日）を根拠とした。

参考資料

- 加古里子作・絵『だるまちゃんとてんぐちゃん』福音館書店，1967
- 小西英子作『サンドイッチサンドイッチ』福音館書店，2008
- ジーン・ジオン文，マーガレット・ブロイ・グレアム絵，渡辺茂男訳『どろんこハリー』福音館書店，1964
- ジョン・バーニング作，光吉夏弥訳『ガンピーさんのふなあそび』ほるぷ出版，1976
- 中川李枝子作，大村百合子絵『ぐりとぐら』福音館書店，1967
- なかのひろたか作・絵，なかのまさたかレタリング『ぞうくんのさんぽ』福音館書店，1977
- 西内ミナミ作，堀内誠一絵『ぐるんぱのようちえん』福音館書店，1966
- 西巻茅子絵・文『わたしのワンピース』こぐま社，1969
- マーシャ・ブラウン絵，瀬田貞二訳『三びきのやぎのがらがらどん』福音館書店，1965
- マリー・ホール・エッツ文・絵，与田準一訳『わたしとあそんで』福音館書店，1968
- レオ・レオーニ作，藤田圭雄訳『あおくときいろちゃん』至光社，1967
- わかやまけん作『しろくまちゃんのほっとけーき』こぐま社，1972